Daftar Isi

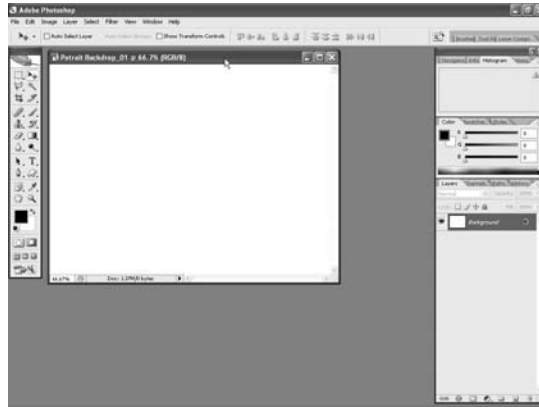
Bab 3

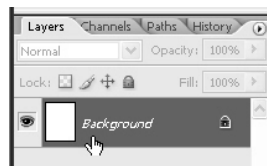
Backdrop Portrait

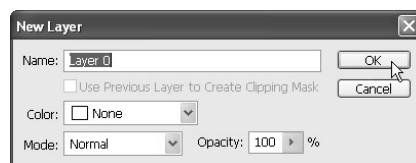
Backdrop yang satu ini diciptakan menggunakan banyak ramuan filter. Jadi, kita akan melibatkan Filter Gallery dalam pembuatan portrait backdrop ini. Setelah itu, tekstur yang sudah kita buat akan kita ubah pola warnanya menggunakan gradasi dan beragam teknik.

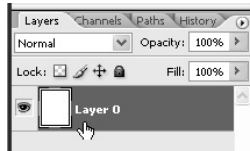
Gambar 3.1. Tampilan Backdrop Portrait

Berikut langkah-langkah membuat portrait backdrop:

1. Buat kanvas baru dengan menekan tombol **File** > **New**.
2. Kemudian, buat kanvas berukuran 800 pixels x 600 pixels dengan resolusi sebesar 300 pixels/inch.

Gambar 3.2. Kanvas Baru Berukuran 800x600 Pixels

3. Pilih menu **Image > Rotate Canvas 90^0 CW** untuk mengubah kanvas agar menjadi vertikal.
4. Arahkan kursor mouse pada layer **Background**.

Gambar 3.3. Mengarahkan Kursor Mouse pada Layer Background

5. Apabila muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini, tekan tombol **OK**.

Gambar 3.4. Kotak Dialog New Layer

6. Setelah itu, pastikan di dalam panel **Layers** terdapat Layer 0.

Gambar 3.5. Tampilan Layer 0

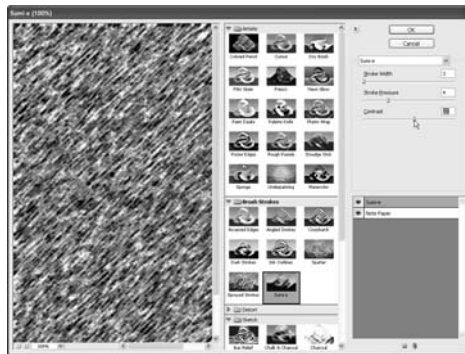
7. Tekan huruf **D** untuk mengembalikan posisi warna latar depan dan latar belakang menjadi hitam dan putih.

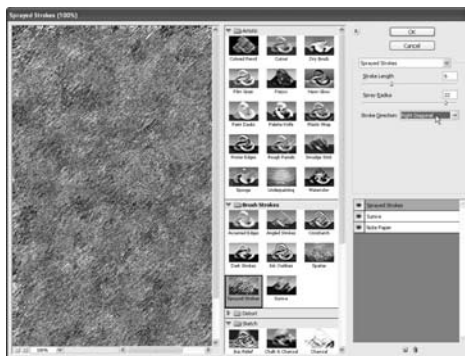
Gambar 3.6. Mengembalikan Posisi Warna Latar Depan dan Belakang

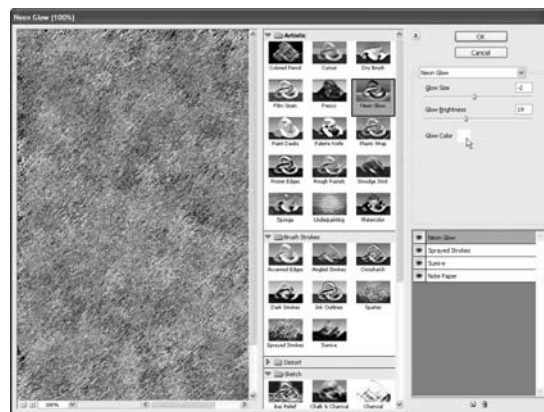
8. Pilih menu **Filter** > **Filter Gallery**.
9. Pertama kali, klik folder **Sketch** dan pilihlah **Note Paper**.
10. Atur nilai untuk **Image Balance** menjadi 5, **Graininess** menjadi 4, dan **Relief** menjadi 5 point.

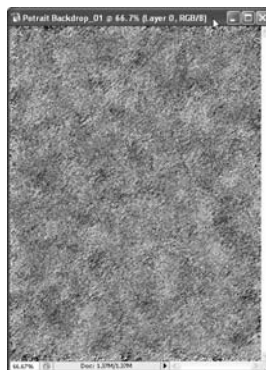
Gambar 3.7. Pengaturan untuk Note Paper

11. Klik ikon **New Effect Layer** yang ada di pojok kanan bawah pada jendela **Filter Gallery** tersebut.

12. Kalau sudah, buka folder **Brush Stroke**.
13. Pilihlah filter **Sumi-e** yang ada di situ.
14. Atur nilai untuk **Stroke Width** menjadi 3 point, **Stroke Pressure** menjadi 4 point, dan **Contrast** sebesar 22 point.

Gambar 3.8. Pengaturan untuk Sumi-e

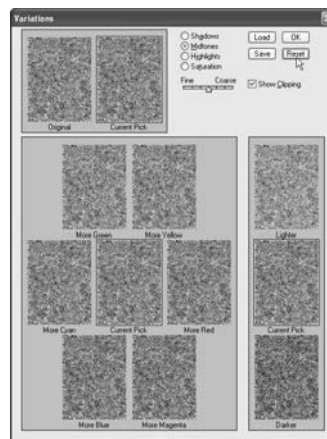
15. Klik ikon **New Effect Layer** untuk membuat efek baru.
16. Masih di dalam folder **Brush Stroke**, pilihlah filter **Sprayed Stroke**.
17. Atur nilai untuk **Stroke Length** menjadi 3 point, **Spray Radius** menjadi 4 point, dan untuk **Stroke Direction** pilihlah *Right Diagonal*.

Gambar 3.9. Pengaturan di Daerah Sprayed Stroke

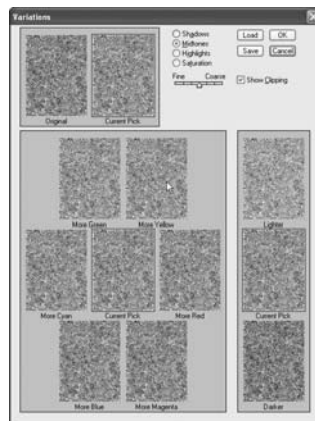
18. Klik lagi ikon **New Effect Layer** sekali lagi.
19. Buka folder **Artistic**.
20. Kemudian, klik filter **Neon Glow** yang ada di situ.
21. Atur nilai **Glow Size** menjadi -2, **Glow Brightness** menjadi 19, dan klik bagian **Glow Color**. Pilih warna putih.

Gambar 3.10. Pengaturan Neon Glow

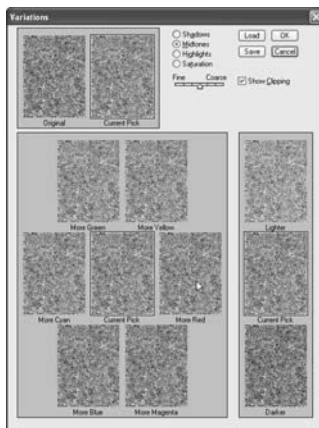
22. Tekanlah tombol **OK** dan di dalam kanvas akan terlihat tampilan gambar seperti berikut ini.

Gambar 3.11. Wujud Sementara di dalam Kanvas

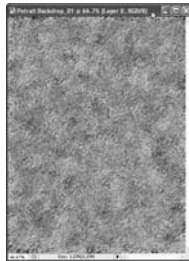
23. Kita akan mewarnai tekstur yang ada di dalam kanvas menggunakan teknik Variations. Klik menu **Image** > **Adjustment** > **Variations**.

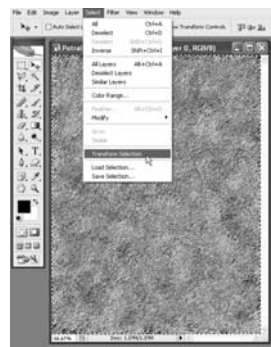
Gambar 3.12. Memilih Opsi Variations

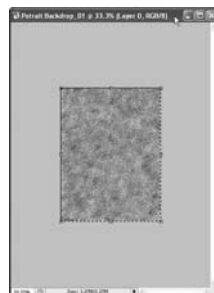
24. Pertama-tama, reset-lah terlebih dulu dengan menekan tombol **Alt** dan tekan tombol **Cancel** pada kotak dialog Variations. Ketika Anda menekan tombol Alt, tombol Cancel sebenarnya akan berubah menjadi tombol **Reset**.

Gambar 3.13. Me-reset Variations Terlebih Dulu

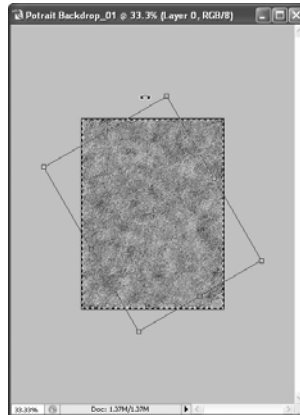
25. Klik pada pilihan **More Yellow** sebanyak dua kali.

Gambar 3.14. Mengklik Pilihan More Yellow

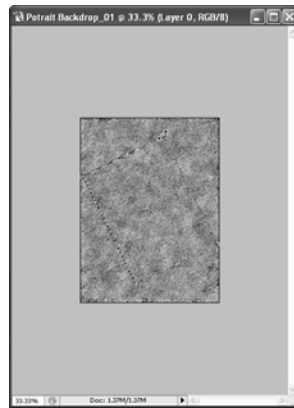
26. Kemudian, tekan pilihan **More Red** sebanyak satu kali.

Gambar 3.15. Memilih More Red

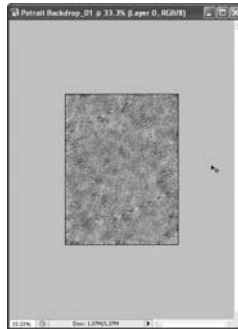
27. Tekan tombol **OK**.

Gambar 3.16. Tampilan di dalam Kanvas

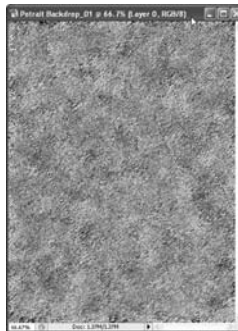
28. Tekan tombol **Ctrl+A** untuk menyeleksi seluruh kanvas.
29. Pilihlah menu **Select** > **Transform Selection**.

Gambar 3.17. Memilih Transform Selection

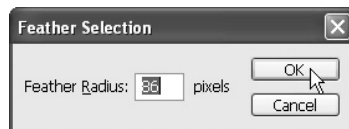
30. Kecilkan tampilan kanvas dengan menekan tombol **Ctrl+ -**.

Gambar 3.18. Tampilan Kanvas yang Ter-Zoom Out

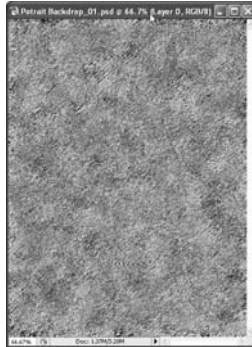
31. Putar bidang seleksi itu sehingga kita mendapati sebuah bidang seleksi berbentuk persegi empat yang miring ke arah kiri.

Gambar 3.19. Memiringkan Bidang Seleksi

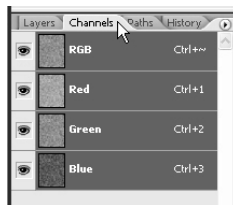
32. Kecilkan bidang seleksi itu dengan menekan tombol **Alt+Shift** dan drag ke arah dalam sampai sudut-sudutnya menyentuh kanvas utama.

Gambar 3.20. Mengecilkan Seleksi yang Sudah Kita Buat

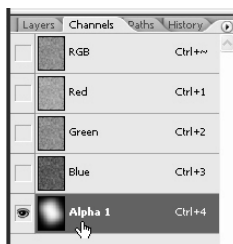
33. Tekan tombol **Enter** untuk memunculkan seleksi kembali.

Gambar 3.21. Seleksi yang Muncul Kembali

34. Sekarang, Zoom In lagi tampilan kanvas dengan menekan tombol **Ctrl+ =**.

Gambar 3.22. Kanvas yang Tampil Utuh Lagi

35. Pilihlah menu **Select** > **Feather**.
36. Di dalam kotak **Feather Radius**, masukkan angka sebesar 86 pixels.

Gambar 3.23. Pengisian Angka ke dalam Kotak Feather Radius

37. Tekan tombol **OK**.

Gambar 3.24. Seleksi yang Sudah Diperhalus

38. Aktifkan panel **Channels** dengan mengklik menu **Window > Channels**.

Gambar 3.25. Tampilan Panel Channels

39. Klik ikon **Save Selection As Channel** yang ada di bagian bawah panel tersebut.
40. Seleksi akan tersimpan di dalam channel **Alpha 1** dan pastikan ia dalam keadaan aktif.

Gambar 3.26. Mengaktifkan Channel Alpha 1

41. Hilangkan seleksi yang aktif terlebih dulu dengan menekan tombol **Ctrl+D** atau klik menu **Select** > **Deselect**.

Gambar 3.27. Seleksi yang Ada di dalam Kanvas Harus Dihilangkan Terlebih Dulu

42. Kita akan membuat channel baru dengan mengklik menu **Image** > **Adjustment** > **Calculations**.

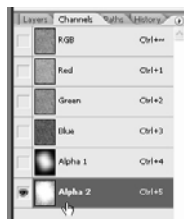
Gambar 3.28. Memilih Opsi Calculation

43. Aturlah setting-setting yang ada di dalam kotak **Calculations** seperti pada Gambar 3.29.

Gambar 3.29. Pengaturan Setting di dalam Kotak Dialog Calculation

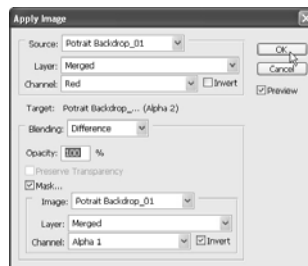
44. Tekan tombol **OK**.

Gambar 3.30. Tampilan di dalam Kanvas

45. Kembalilah ke dalam panel **Channels** dan pastikan ada channel baru bernama **Alpha 2** di sana. Klik channel baru tersebut.

Gambar 3.31. Mengklik Channel Alpha 2

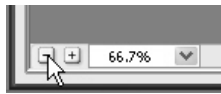
46. Pilihlah menu **Image** > **Apply Image**.

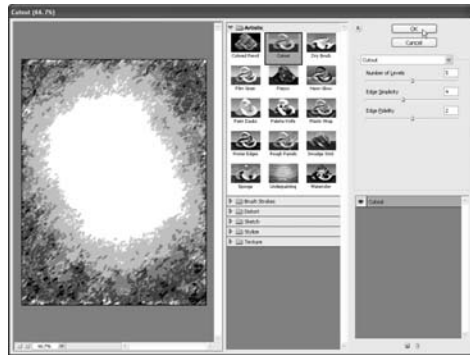
Gambar 3.32. Memilih Menu Image > Apply Image

47. Aturlah setting-setting Apply Image tersebut seperti pada gambar di bawah ini.

Gambar 3.33. Setting untuk Kotak Dialog Apply Image

48. Tekan tombol **OK** dan Anda akan melihat tampilan seperti gambar di bawah ini.

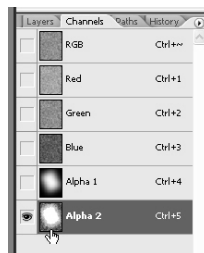
Gambar 3.34. Visualiasi di dalam Kanvas

49. Pastikan channel **Alpha 2** masih dalam keadaan aktif.
50. Pilih menu **Filter** > **Artistic** > **Cutout**.
51. Kalau perlu, klik tanda "-" yang ada di pojok kiri bawah pada kotak dialog **Cutout** untuk mengecilkan tampilan kanvas.

Gambar 3.35. Mengecilkan Tampilan Kanvas

52. Masukkan angka untuk **Number of Levels** ke posisi 5, **Edge Simplicity** ke posisi 4, **Edge Fidelity** ke posisi 2.

Gambar 3.36. Pengaturan di dalam Kotak Dialog Cutout

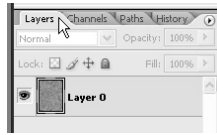
53. Tekan tombol **OK**.

Gambar 3.37. Tampilan Alpha 2 Setelah Diberi Filter Cutout

54. Kembalilah ke dalam panel **Channels** dan arahkan kursor mouse pada **Alpha 2**.
55. Tekan tombol **Ctrl+klik** pada channel tersebut sehingga di dalam kanvas muncul seleksi.

Gambar 3.38. Menekan Tombol Ctrl dan Enter untuk Mengubah Alpha 2 Menjadi Seleksi

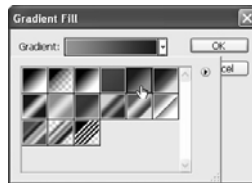
56. Setelah itu, munculah bidang seleksi di dalam kanvas seperti terlihat pada gambar di bawah ini.

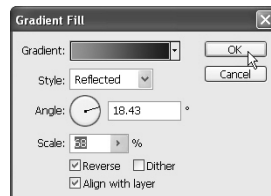
Gambar 3.39. Munculnya Seleksi di dalam Kanvas

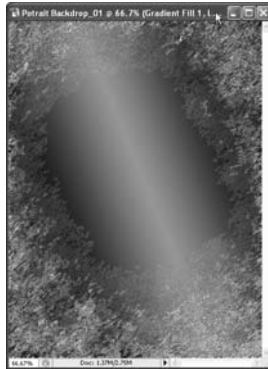
57. Klik channel **RGB** untuk menormalkan tampilan di dalam kanvas.
58. Aktifkan lagi panel **Layers** dengan mengklik menu **Window > Layers**.
59. Klik **Layer 0** kembali.

Gambar 3.40. Mengaktifkan Kembali Layer 0

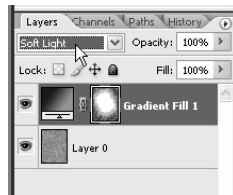
60. Klik ikon **Create New Fill or Adjustment Layer** yang terletak di panel **Layers** bagian bawah.

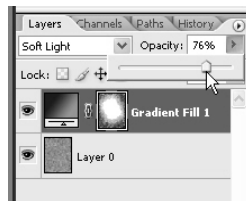
Gambar 3.41. Memilih Create New Fill or Adjustment Layer

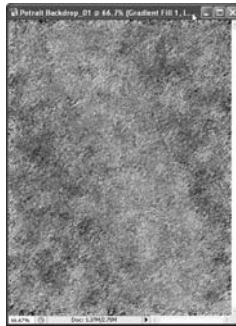
61. Pilihlah **Gradient**.
62. Klik kotak **Gradient** dan pilih jenis gradasi Violet, Orange.

Gambar 3.42. Memilih Gradasi Violet, Orange

63. Tekan tombol **OK**.
64. Atur di bagian **Style** sehingga pilihannya jatuh ke opsi *Reflected*. Untuk **Angle**, masukkan angka 18.43. Pada kotak **Scale**, ketik angka 68. Aktifkan opsi **Reverse** sampai muncul tanda centang di situ.

Gambar 3.43. Pengaturan di dalam Gradient Fill

65. Tekanlah tombol **OK**.

Gambar 3.44. Visualisasi Gradasi di dalam Kanvas

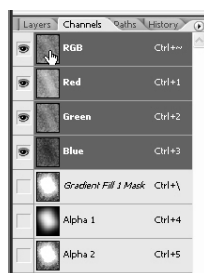
66. Ubahlah **Blending Mode** dari *Normal* menjadi *Soft Light*.

Gambar 3.45. Memilih Opsi Soft Light

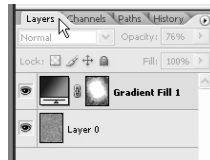
67. Turunkan nilai **Opacity** menjadi 76%.

***Gambar 3.46. Menurunkan Opacity Sehingga ke Arah** 76%*

68. Untuk sementara, tampilan di dalam kanvas akan menjadi seperti Gambar 3.47.

Gambar 3.47. Tampilan Sementara di dalam Kanvas

69. Masuklah kembali ke dalam panel **Channels**.
70. Klik **Alpha 1** lagi.

Gambar 3.48. Mengaktifkan Kembali Channel Alpha 1

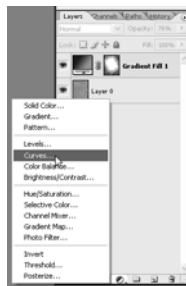
71. Tekan tombol **Ctrl+klik** pada channel **Alpha 1** itu.
72. Klik channel **RGB** lagi.

Gambar 3.49. Mengaktifkan Channel RGB

73. Kemudian, klik panel **Layers**.

Gambar 3.50. Mengaktifkan Panel Layers Lagi

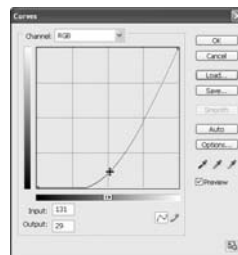
74. Pilih menu **Select > Inverse** atau tekan tombol **Shift+Ctrl+I**.

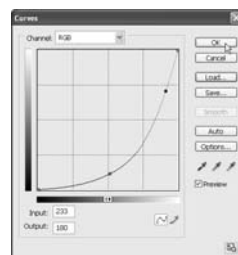
Gambar 3.51. Membalik Bidang Seleksi

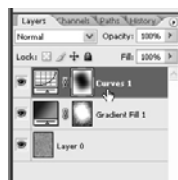
75. Klik lagi ikon **Create New Fill or Adjustment Layer** yang ada di bagian bawah panel **Layers**.

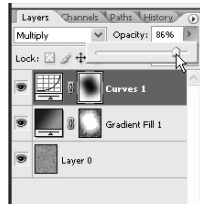
76. Pilih **Curves**.

Gambar 3.52. Memilih Curves

77. Klik di salah satu bagian pada garis kurva yang ada di dalam kotak dialog **Curves**.

78. Kemudian, klik dan drag titik itu ke arah kanan bawah sampai nilai **Input** dan **Output** kira-kira senilai 131 dan 29.

Gambar 3.53. Pengaturan Kurva pada Curves

79. Setelah itu, buat titik baru di daerah atas pada garis kurva yang posisi **Input** serta **Output**-nya sebesar 233 dan 180.

Gambar 3.54. Posisi Dua Buah Titik di dalam Curves

80. Tekan tombol **OK** sehingga muncul layer baru bernama **Curves 1** di dalam panel **Layers**.

Gambar 3.55. Munculnya Layer Baru dengan Nama Curves 1

81. Ubahlah **Blending Mode** menjadi *Multiply*.
82. Turunkan nilai **Opacity** menjadi 86%.

Gambar 3.56. Pengaturan Blending Mode dan Opacity

83. Hilangkan seleksi dengan menekan tombol **Ctrl+D** dan Anda akan mendapatkan hasil final seperti gambar di bawah ini.

Gambar 3.57. Tampilan Akhir yang Akan Didapat